

Formation ZBrush : Approfondissement

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 075,00 CHF HT (standard) 860,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
■ Pré-requis :	Environnement PC
■ Objectifs :	Apprendre la sculpture digitale
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO101702-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.

■ Accessibilité :

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Travailler avec les objets maillés

Primitives

Objets importés

ZSpheres

ZRemesher

Appréhender les rendus

Le moteur de rendu BPR : Best Preview Render

Les réglages

Comprendre des notions de base comme :

- l'occlusion ambiante
- l'absorption de lumières
- la transparence

Travailler avec les passes de rendus

Les filtres

Atelier : Création d'une scène (sculpture et rendu)

Comprendre les concepts avancés

Personnaliser l'interface pour optimiser son workflow

Utiliser SpotLight pour avoir des images de référence

Les masques

Le lissage

Les PolyGroups

Le Dynamesh

ClipCurve

Atelier : Création d'un objet industriel (hard surface)